MAXI juegos 7

Los GRANDES EXITOS para tu PC

Altaya

MAXI JUEGOS ERBE

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Musitu, 15
08023 BARCELONA
Tel. (93) 418 64 05 - Fax (93) 212 04 06

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez
Director editorial: Julià de Jòdar
Editora general: Natàlia Díez Ruiz de los Paños
Coordinación editorial: Juan D. Castillo Marianovich
Coordinación informática: Vicente Vescovi
Coordinación de la producción: Jordi Martínez
Servicios editoriales: Llum L. Pijuan

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s / n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

© 1994 para esta edición: Ediciones Altaya, S.A.
ISBN Obra completa: 84-487-0236-0
ISBN Tomo I: 84-487-0234-4
Depósito legal: B. 9.912/1994

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
SuperDirect, S.L.
Polígono Industrial Fontsanta
Calle Vallespir, 24
08970 Sant Joan Despí
Tel. (93) 477 15 01
Fax (93) 477 00 66

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km. 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

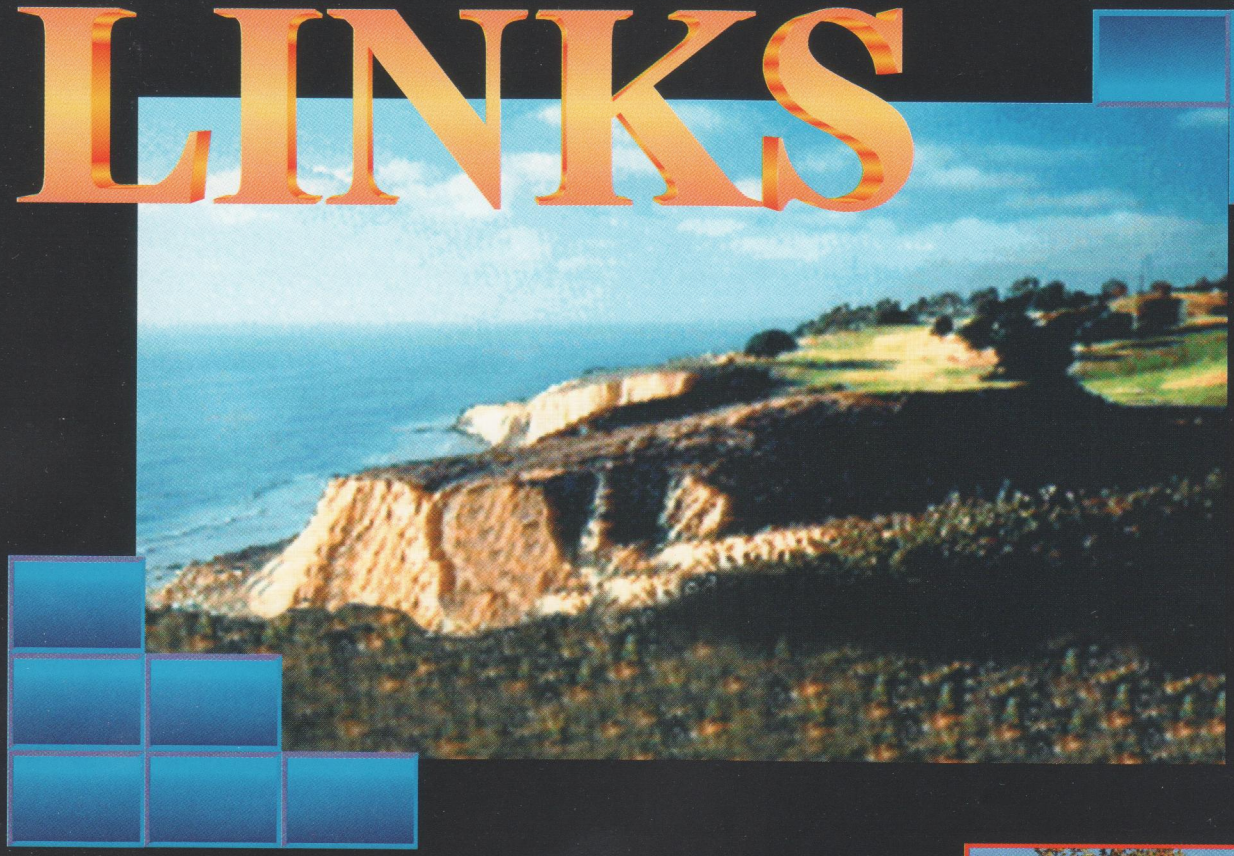
Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

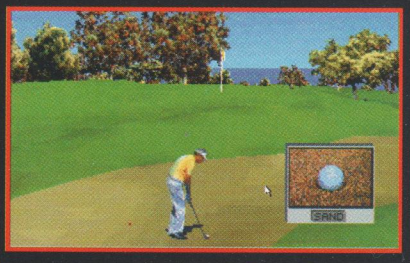
Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
C/ Siro Muela, 28-3
28027 Madrid
(91) 320 59 06
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

MAXI JUEGOS ERBE se compone de 31 juegos para PC y de 31 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden guardarse en dos archivadores que saldrán a la venta: uno, con los primeros números de la colección, y el otro a mitad de la colección.

LINKS





Con LINKS podrás disfrutar de uno de los mejores simuladores de golf que hay en el mercado. Prepárate para realizar una gran gama de golpes en los campos mejor trazados y con mayor lujo de detalles creados hasta ahora en un ordenador. Para conseguir una buena tarjeta necesitarás usar todos tus recursos técnicos, contar con el viento, la inclinación del campo y la gran gama de obstáculos que encontrarás. ¿Estás preparado para afrontar este desafío?

Requisitos mínimos:

- Procesador 80286 o superior.
- 640Kb de RAM.
- Disco duro con 2Mb libres o más.
- Tarjetas MCGA o VGA de 256 colores.
- Puede controlarse con teclado.
- Soporta el altavoz del PC.

Requisitos deseables:

- 386 o superior.
- 2Mb o más de RAM (mejora mucho la velocidad del juego).
- Tarjeta gráfica VGA.
- Ratón o joystick.
- Tarjeta de sonido Real Sound, Ad-Lib o Sound Blaster.

Altaya

ACCESS SOFTWARE INCORPORATED

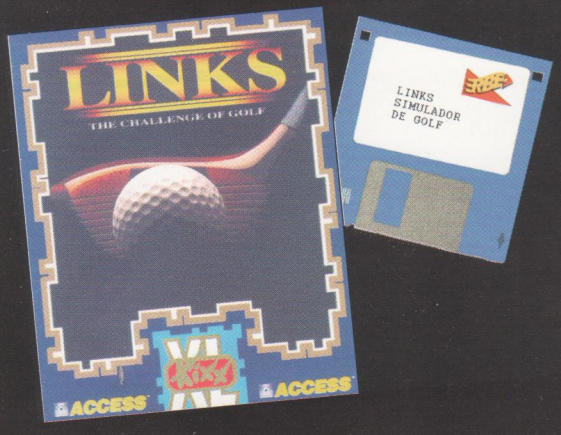
LA CREACIÓN DE LINKS

Desde hace años, los desarrolladores de juegos se han servido de los simuladores para llevar a la pantalla deportes, carreras de coches y aficiones de lo más variado. Lógicamente, el golf no se podía quedar atrás, y los simuladores de golf llevan ya muchos años "peleando" por estar entre los primeros puestos de los juegos de PC. Con el paso del tiempo, resulta difícil encontrar un parecido entre aquellos primeros juegos y los actuales: "antiguamente" los campos eran en realidad manchas claras y oscuras que brillaban en nuestros monitores de fósforo verde, ahora los campos son fotografías reales o escenarios a todo color recreados con un detallismo más que asombroso.

El equipo de diseño de Links ha llevado este realismo hasta sus últimos extremos: 500 fotografías aéreas y del paisaje, grabaciones en vídeo de campos enteros, planos topográficos, información de los vientos y clima de la zona, un estudio de la vegetación... Todo eso ha sido sólo parte del material utilizado para la creación de un juego que quiere simular a la perfección todos los aspectos del golf, empezando por los trazados, las vistas y el ambiente y terminando por los detalles técnicos...

¡Y parece que lo ha conseguido, a juzgar por el resultado!

ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

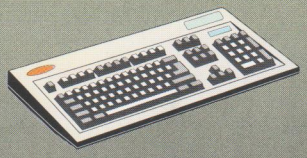


Para poder jugar con Links, es imprescindible instalar el juego en el disco duro, ya que el disquete que tienes en tu poder incluye gran cantidad de datos que deben ser descomprimidos. Con el programa de instalación se copiará toda la información al disco duro, se descomprimirán los ficheros necesarios y se creará un directorio en el que estará contenido el juego, listo para ejecutar en cualquier momento.

LINKS LINKS LINKS LINKS LINKS L

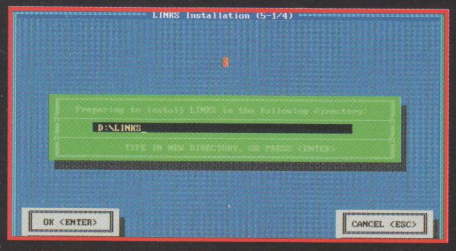
TECLAS Y CONTROLES

LOS MENÚS Y LAS OPCIONES DE LINKS SON MUY FÁCILES DE SELECCIONAR GRACIAS A LA FLECHA QUE APARECE EN LA PANTALLA, Y QUE PUEDES MANEJAR CON LOS CURSORES DE DIRECCIÓN, RATÓN O JOYSTICK. DESDE LA PANTALLA DE SWING PODRÁS MOVER LA FLECHA QUE APARECE EN LA PANTALLA O BIEN USAR LAS TECLAS CITADAS A CONTINUACIÓN:



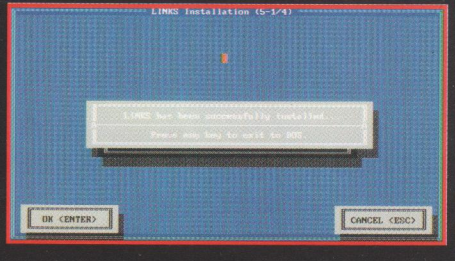
F1 - F2: Cambio de palo.
F5 - F6: Dirección del golpe.
F10 - F11: Redibujado del campo.
G: Rejilla del campo.
Q: Efectos de sonido.
1: Vista superior del campo.
2: Penalización por Drop.
3: Opciones del juego.
4: Posición de la pelota.
5: Fijación de swing y postura del jugador.
6: Picar bajo el golpe.
7: Golpe recto.
8: Golpe oblicuo a la derecha.
9: Tipo de swing No. 1.
0: Tipo de swing No. 2.
': Golpe de Chip.
¡: Golpe de Putt.

AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D



Lo primero que debes hacer es realizar una copia de seguridad del disco original, para lo cual podrás usar la función DISKCOPY del sistema operativo. Sólo necesitarás un disco de 3,5 pulgadas y alta densidad. Utiliza la copia para la instalación. Introduce el disco en la unidad correspondiente, cambia al disco (con A: o B:) y teclea INSTALL seguido de la unidad donde quieras que se instale el juego (por ejemplo, INSTALL C: para instalarlo en el disco C:).

Una vez que se haya terminado de instalar, el juego se pondrá en marcha automáticamente. Para jugar en otro momento, cambia al directorio LINKS y teclea LINKS. Si en algún momento se bloquea tu ordenador revisa todo lo referente a la configuración del equipo y lee atentamente las notas que hay en la opcion INFO.



INKS LINKS LINKS LINKS LINKS LI

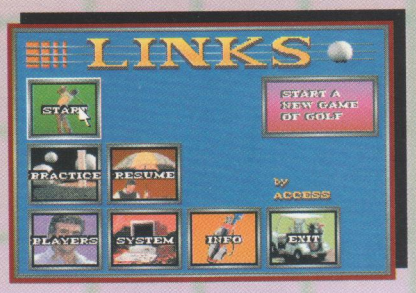
EL JUEGO

UNA ESTUPENDA MÚSICA DE PRESENTACIÓN MARCARÁ EL COMIENZO DEL PROGRAMA LINKS. TRAS ÉSTA, LA PRIMERA PANTALLA CON LA QUE TE ENCONTRARÁS SERÁ LA PANTALLA DE SELECCIÓN EN LA QUE TENDRÁS VARIAS OPCIONES:

-START: PODRÁS COMENZAR A JUGAR DIRECTAMENTE.

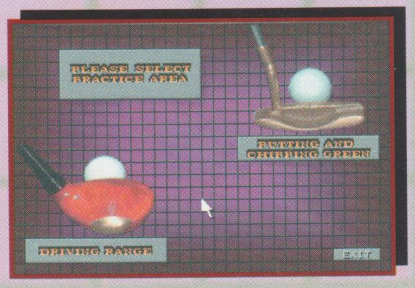
-PRACTICE: ANTES DE COMENZAR EL JUEGO, SIEMPRE ES CONVENIENTE ENTRENARSE UN POCO. CON ESTA OPCIÓN TIENES LA OPORTUNIDAD DE USAR CUALQUIER PALO EN CADA MOMENTO, LO QUE NO SUCEDERÁ DURANTE UN PARTIDO. PODRÁS IGUALMENTE PRACTICAR TUS TIROS DE DRIVE, CHIPP O PUTT, CAMBIAR LAS DISTANCIAS AL HOYO A VOLUNTAD, VARIAR LA POSICIÓN DEL BANDERÍN Y DEL JUGADOR O INCLUSO CAMBIAR A ESTE ÚLTIMO.

-RESUME: PODRÁS CONTINUAR UN JUEGO QUE HAYA SIDO SALVADO PREVIAMENTE. RECUERDA QUE SI VAS A CONTINUAR JUGANDO EN OTRO ORDENADOR, DEBES COPIAR LOS SIGUIENTES ARCHIVOS: EL ARCHIVO DEL JUEGO, QUE RECONOCERÁS POR TENER LA EXTENSIÓN .GAM, LOS ARCHIVOS DE JUGADORES (.PLR) Y EL ARCHIVO CORRESPONDIENTE AL CAMPO DE GOLF EN EL QUE ESTÁ DISCURRIENDO EL PARTIDO.



START

PRACTICE



ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

Si vas a emplear un ratón como sistema de juego no olvides cargar el driver correspondiente antes de ejecutar el juego. El ratón deberá ser compatible con la versión 6.0 del driver de Microsoft. Si eliges jugar con un joystick deberás tener presente que uno de los botones del mismo emulará las acciones del botón izquierdo del ratón y el otro las del botón derecho. Siempre tendrás disponibles los comandos de teclado, incluso si vas a jugar usando un ratón o un joystick.

Dados los requisitos de memoria y periféricos de este juego, se han incluido una serie de utilidades que te permitirán verificar el tipo y cantidad de memoria que tienes disponible, todos los periféricos que tengas conectados, etc. KEYBAT.COM es

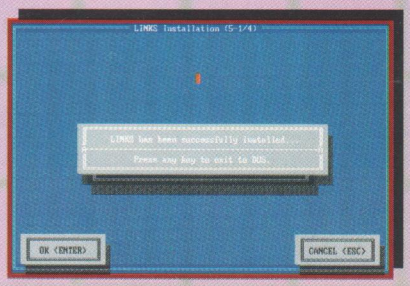
```
DOS ID:\LINKS>xmm
XMM not found...
XMM detected!
1256:00CEh=XMM Controller address
0300h=XMM version
0309h=XMM driver version
0001h=HMA (High Memory Area) status
17C0h=largest XMM block available (K-bytes)
17C0h=total amount of free extended memory (K-bytes)
0001h=XMEMORY handle

DOS ID:\LINKS>
```

LINKS LINKS LINKS LINKS L

RESUME

PLAYERS

INFO



-PLAYERS: DESDE AQUÍ PUEDES AÑADIR UN JUGADOR, BORRARLO O MODIFICAR UNO YA EXISTENTE. PODRÁS TAMBIÉN ACTUALIZAR LOS VALORES POR DEFECTO QUE TOMA UN JUGADOR RECIÉN CREADO. PUEDES OPTAR POR SER PRINCIPIANTE (BEGGINER), AMATEUR O PROFESIONAL. NO OLVIDES QUE PARA UN PRINCIPIANTE EL VIENTO NO TENDRÁ EFECTO SOBRE TUS TIROS, TUS ERRORES EN LA PRECISIÓN DE LOS GOLPES SERÁN MUCHO MENOS CRÍTICOS Y EL ALCANCE DE TUS GOLPES SERÁ APROXIMADAMENTE UN 20% MENOR QUE LOS DE UN PROFESIONAL, QUIEN EN CAMBIO TENDRÁ QUE SER MUCHO MÁS CUIDADOSO EN SUS GOLPES. EL JUGADOR AMATEUR SE ENCUENTRA ENTRE UNO Y OTRO. PARA MAYOR REALISMO, ES RECOMENDABLE USAR EL NIVEL AMATEUR, PERO CUANDO YA TENGAS PRÁCTICA PASA AL PROFESIONAL. DE LA MISMA FORMA, PODRÁS ESCOGER TU TEE Y TUS PALOS (CLUBS). DE ENTRE TODOS LOS DISPONIBLES, SÓLO PODRÁS ESCOGER TRECE PALOS PARA HACER EL RECORRIDO.

-SYSTEM: EN ESTA OPCIÓN PODRÁS MODIFICAR LAS ESPECIFICACIONES DE TU EQUIPO. ENTRE LAS ESPECIFICACIONES SE CUENTAN LA TARJETA Y LAS OPCIONES DE SONIDO O LA MEMORIA EXPANDIDA O EXTENDIDA. ESTE ÚLTIMO ASPECTO ES MUY IMPORTANTE Y A VECES UNA CONFIGURACIÓN DE MEMORIA ERRÓNEA ES LA CAUSA DE MUCHOS PROBLEMAS.

-INFO: TE OFRECE INFORMACIÓN SOBRE LA VERSIÓN DE LINKS CON LA QUE ESTÁS JUGANDO (PROBLEMAS Y SOLUCIONES) Y SOBRE LOS MANDOS DEL JUEGO.

EXIT: ESTA ES LA OPCIÓN PARA ABANDONAR EL JUEGO Y SALIR AL SISTEMA OPERATIVO.

AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

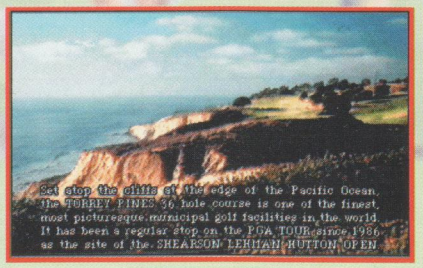
```
                    WHAT AM I?
          COMPUTER INFO PROGRAM BY PETER HYMAN
        SYSTEM DATE & TIME: Sunday May 1, 1994 at 07:15:07 PM

SYSTEM INFORMATION                          DISK INFORMATION

PROCESSOR/COPROCESSOR : 80286 / None        # LOGICAL DRIVES    : 6
DOS VERSION           : 6.0                 DRIVE LETTERS USED : A: TO F:
TOTAL SYSTEM RAM      :  655360 bytes  640  KB  DRIVE SELECTED    : D:
TOTAL FREE RAM        :  603312 bytes  589  KB  TOTAL DISK CLUSTERS:    51804
USED BY DOS, ETC      :   52048 bytes   51  KB  AVAILABLE CLUSTERS :    17180
EXTENDED MEMORY       :       0 bytes    0  KB  SECTORS PER CLUSTER:        8
DISPLAY MODE/ADAPTER  : Color - VGA : 256K      BYTES PER SECTOR    :      512
PARALLEL PORTS        : 2                       TOTAL DISK BYTES    : 212516864
SERIAL PORTS          : 2   VERIFY SET TO : OFF DISK BYTES USED     : 142147584
MOUSE INSTALLED       : NO  BREAK SET TO  : OFF AVAILABLE BYTES     : 70369280
                                                PERCENT FREE SPACE  :    33.1%

                    ENVIRONMENT AREA CONTAINS

COMSPEC=C:\COMMAND.COM
PATH=D:\WINDOWS;D:\WINWORD;C:\;C:\DOS;C:\TOOLS;D:\ARC;D:\VIRUS
PROMPT=[DOS]$P$G
TEMP=d:\TMP

                  PRESS ANY KEY TO END REPORT
```

un acelerador de teclado para compatibles AT. Al ejecutarlo notarás que las repeticiones de las teclas son mucho más rápidas. SETBLAST.EXE permite configurar qué IRQ y qué dirección de I/O va a usar la tarjeta SoundBlaster. El programa UNINSTAL.EXE desinstala el juego (elimina todos los ficheros y el propio directorio). XMM.EXE permite ver la cantidad y el tipo de memoria que tienes instalada en tu máquina. SYSTYPE.EXE te mostrará todos los detalles del hardware de tu ordenador

INKS LINKS LINKS LINKS LINKS LI

ANTES DE EMPEZAR A "GOLPEAR"...

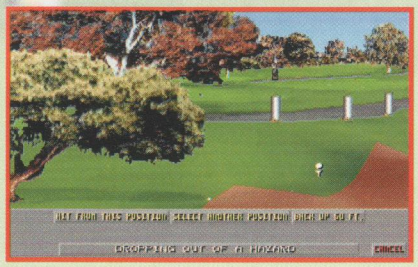
Antes de empezar a jugar deberás configurar el programa. Tal y como hemos dicho antes, con la opción "system" es posible configurar el tipo de memoria que vas a usar. No olvides emplear el programa XMM.EXE que encontrarás en el mismo directorio del juego para verificar este aspecto.También podrás configurar qué tipo de tarjeta de sonido tienes instalada. Si tienes una tarjeta Sound-Blaster o compatible, pon en marcha (antes de ejecutar Links) SETBLAST.EXE, para configurar la IRQ y la dirección de I/O que usa.



Ahora podrás elegir, por fin, la opción Start, con la que comenzarás realmente el juego. Links te permitirá escoger entre los campos disponibles. Una vez seleccionado, tendrás que elegir los jugadores que van a participar en el recorrido. Sólo los que hayan sido incluidos previamente en la lista de jugadores podrán jugar, y de entre éstos podrás escoger hasta ocho distintos. Pulsa OK (tecla RETURN) cuando hayas terminado de seleccionarlos (recuerda que siempre pueden participar menos de ocho jugadores). La siguiente pantalla te mostrará las características de cada uno de los seleccionados, su nivel de juego y el Tee de salida. Pulsa OK de nuevo si estás de acuerdo con estos datos. Una vez hechos todos estos pasos, podrás ver una imagen superior del recorrido que tendrás que seguir en el campo y los hoyos que hay en dicho recorrido, así como una vista aérea digitalizada del campo de juego, del que te contarán alguna peculiaridad.

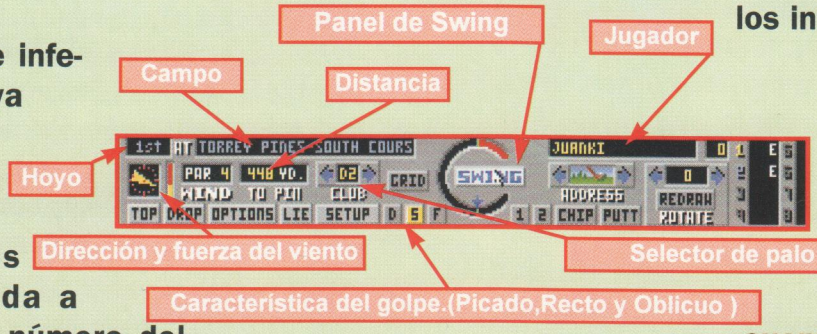
Una vez seleccionadas todas las opciones, aparecerá la pantalla principal del juego.

DESDE EL PANEL DE SWING...

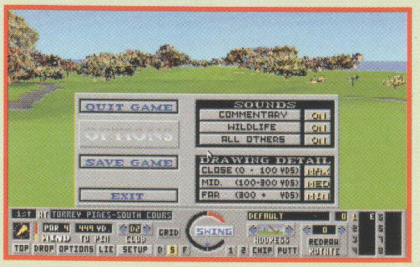


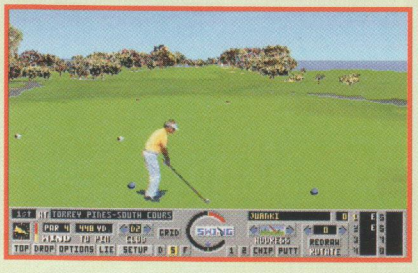
La pantalla de juego está dividida en dos partes: en la zona superior aparecerá dibujado el campo de golf y el jugador en la posición del campo correspondiente a la salida de la pelota.

En la parte inferior está el ya mencionado Panel de Swing. En él hallamos (de izquierda a derecha) el número del hoyo en que nos encontramos, la dirección y la fuerza del viento en ese momento y el interruptor de vista superior del campo, con la posición de todos los jugadores. Continuando hacia la derecha vemos el nombre del campo en el que estamos compitiendo (por defecto será el campo principal que acompaña al juego, el Torrey Pines South), el par correspondiente a este hoyo, la distancia que de él nos separa y el selector de palos. Junto a éste, encontramos el grid o interruptor de rejilla; con él activado, el campo se verá marcado por una cuadrícula indicando las inclinaciones del terreno. Bajo estos indicadores hallamos el interruptor de drop, por el cual podrás mover tu bola a otra posición previa penalización de un golpe. Junto a éste y hacia la izquierda tenemos los interruptores de opciones como sonido o detalle de imagen (selecciona un nivel alto de imagen sólo si la velocidad de tu ordenador es alta; para una velocidad media lo más recomendable es una escala de detalle de MAX, MED y MIN para las vistas cercana, media y lejana, respectivamente), el botón de Lie o de posición de la pelota, el de Setup o de fijación de switch y postura y los interruptores D, S y F para realizar golpes picados, rectos u oblicuos a la derecha.



En el centro del panel se encuentra el indicador más importante de la partida. Este indicador es circular y con él realizamos el lanzamiento, tal como se explica en la página siguiente. El indicador de swing será distinto para cada tipo de golpe, Drive, Chip o Putt.

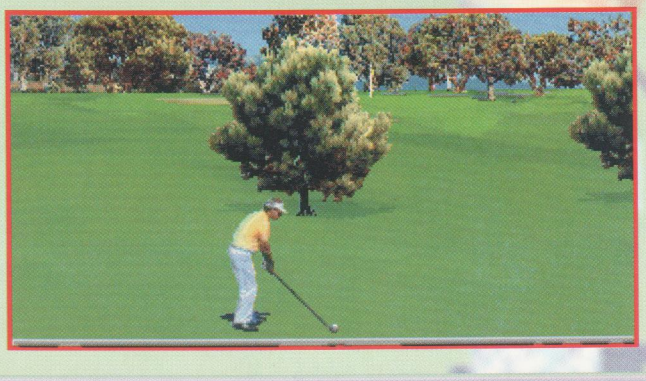




UN GOLPE

TIENES A TU JUGADOR COLOCADO EN EL TEE, DISPUESTO A REALIZAR SU PRIMER GOLPE. SITÚA LA FLECHA DE SELECCIÓN SOBRE LA PALABRA SWING. PULSA EN ESE MOMENTO EL BOTÓN IZQUIERDO DEL RATÓN O LA TECLA RETURN. EN ESE INSTANTE VERÁS EN LA PANTALLA EL INICIO DEL SWING QUE ESTÁS HACIENDO. UNA MARCA EN LA PARTE SUPERIOR DEL CÍRCULO INDICA LA POTENCIA ACONSEJABLE PARA GOLPEAR; SI SUPERAS ESTA MARCA, TU BOLA PODRÁ RECORRER MÁS DISTANCIA PERO, A CAMBIO, TUS POSIBILIDADES DE ERROR SERÁN MUCHO MÁS ALTAS, POR LO QUE LO MÁS ACONSEJABLE SERÁ QUE SITÚES LA SEÑAL DE TU GOLPE JUSTO ENCIMA DE LA QUE VIENE INDICADA. SUELTA EL BOTÓN O LA TECLA CUANDO HAYAS ALCANZADO ESTA MARCA. EN ESE MOMENTO LA SEÑAL COMENZARÁ A BAJAR.

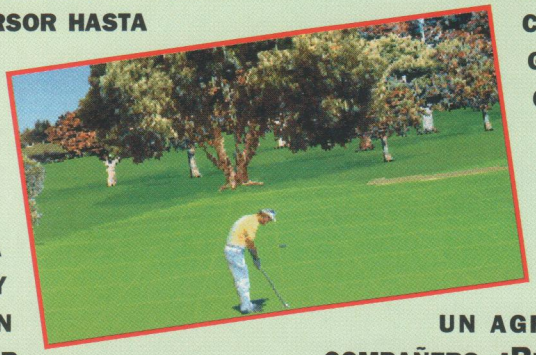
EN LA PARTE INFERIOR ENCUENTRAS OTRA MARCA, QUE INDICA LA PRECISIÓN EN TU SNAP (GOLPE). PULSA DE NUEVO LA TECLA CUANDO HAYAS ALCANZADO ESTE SEGUNDO INDICADOR. ÉSE SERÁ EL INSTANTE EN QUE TU JUGADOR REALIZARÁ SU TIRO. SI HAS MARCADO CADA PUNTO DEL CÍRCULO DE FORMA CORRECTA, Y SI HAS CONTADO CON EL VIENTO, LA DIRECCIÓN DE LA BOLA Y LA DISTANCIA A RECORRER DE FORMA ADECUADA, HABRÁS HECHO UN GOLPE PERFECTO. SEGÚN HAYAS JUGADO, PODRÁS RECIBIR UN COMENTARIO DE TU COMPAÑERO DE PARTIDO, PERO ¡CUIDADO! HACER UNA TONTERÍA O



PERFECTO...

GOLPEAR UN ÁRBOL CON LA BOLA HARÁ QUE ÉSTE SE PUEDA MOFAR DE TI.

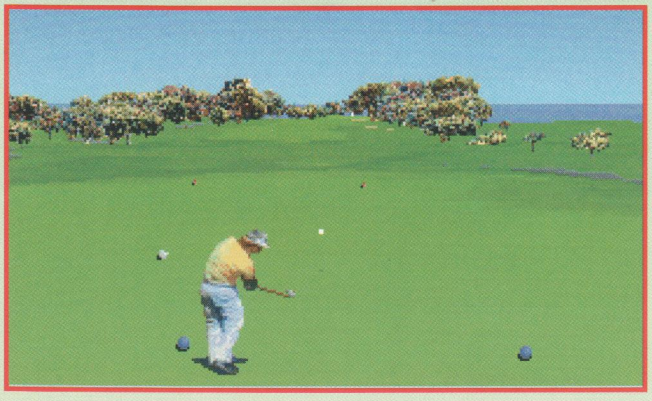
PODRÁS COMPROBAR LA DISTANCIA A LA QUE ESTÁ LA BOLA DE CUALQUIER PUNTO DE LA CALLE MOVIENDO EL CURSOR HASTA ESA POSICIÓN Y PULSANDO EL BOTÓN IZQUIERDO DEL RATÓN. LA DISTANCIA, EN YARDAS, APARECERÁ EN LA ESQUINA INFERIOR DERECHA DEL ÁREA SUPERIOR DE LA PANTALLA DE JUEGO. ES MUY ACONSEJABLE SITUAR UN MARCADOR, QUE TU JUGADOR USARÁ PARA APUNTAR EL GOLPE. PARA ELLO SÓLO TENDRÁS QUE SITUAR EL CURSOR DONDE DESEES COLOCAR EL MARCADOR Y PULSAR DESPUÉS EL BOTÓN DERECHO DEL RATÓN.



CUANDO TE ENCUENTRES A LA DISTANCIA CONVENIENTE DEL GREEN, TU JUGADOR CAMBIARÁ AUTOMÁTICAMENTE A MODO CHIP. ESTE MODO DE TIRO ES MÁS FLOJO QUE EL ANTERIOR, PERO MÁS CONTROLADO. EL CÍRCULO INDICADOR DE CHIP ES DISTINTO AL DE DRIVE, NO TIENE MARCA DE POTENCIA ACONSEJABLE, POR LO QUE SERÍA CONVENIENTE QUE PRACTIQUES ESTE TIRO ANTES DE COMENZAR UN CAMPEONATO.

UNA VEZ SITUADO DENTRO DEL GREEN, TENDRÁS OCASIÓN DE USAR EL PUTT. ESTE TIRO ES EL DE MAYOR PRECISIÓN DE TODOS, Y SU CÍRCULO INDICADOR ES DISTINTO A LOS ANTERIORES. NO ES NECESARIO PULSAR UNA SEGUNDA VEZ AL GOLPEAR. ÉSTE ES EL MOMENTO TAMBIÉN DE USAR LA OPCIÓN GRID (REJILLA) PARA VER CÚAL ES LA INCLINACIÓN DEL GREEN, Y SABER ASÍ QUÉ DIRECCIÓN DEBES DAR A TU TIRO.

UN GOLPE EXACTO, Y TU BOLA SE INTRODUCIRÁ CON UN SONIDO DE REBOTE EN EL AGUJERO. ¿HAS BAJADO DEL PAR DEL HOYO? SI ES ASÍ, RECIBIRÁS UN AGRADABLE COMENTARIO DE TU COMPAÑERO. ¡BIEN HECHO!



LOS PALOS DE GOLF

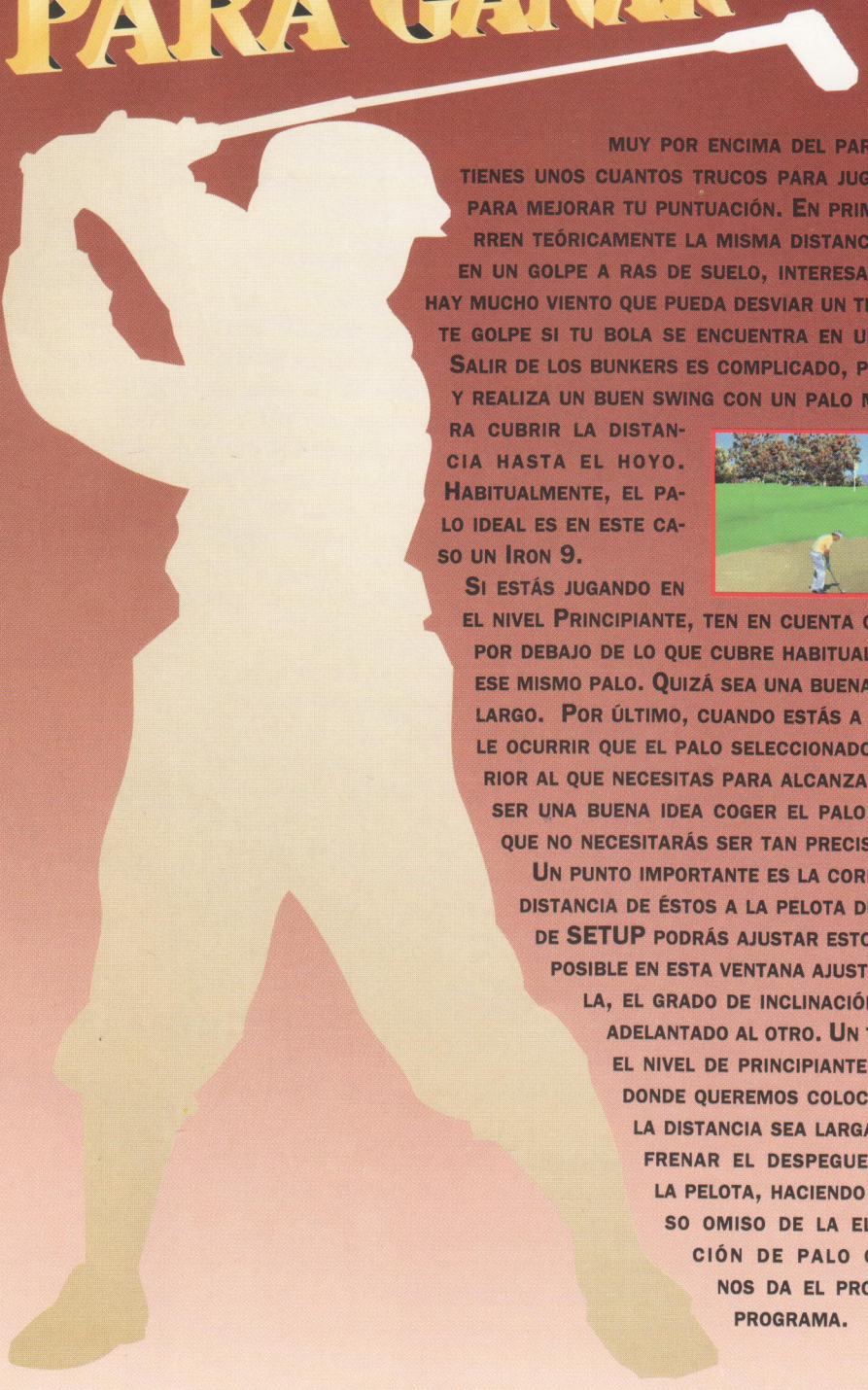
Cuando selecciones a tu jugador, éste podrá disponer de su equipo de palos, pero no olvides que durante un partido, cuando estés realizando un putt, tu equipo no podrá ser cambiado o sustituido. La lista de palos de entre la cual podrás elegir los trece (más el putter) que te corresponden es la siguiente (ver NOTA):

DRIVER 1 para tiros bajos (9,5 grados) .....(D1) 275 Yardas (251 m.)
DRIVER 2 para tiros altos (12 grados) .....(D2) 275 Yardas (251 m.)
2 WOOD (madera) .....(2W) 260 Yardas (238 m.)
3 WOOD (madera) .....(3W) 250 Yardas (229 m.)
4 WOOD (madera) .....(4W) 235 Yardas (215 m.)
5 WOOD (madera) .....(5W) 215 Yardas (197 m.)
6 WOOD (madera) .....(6W) 200 Yardas (183 m.)
7 WOOD (madera) .....(7W) 260 Yardas (238 m.)
1 IRON (hierro) .....(1I) 235 Yardas (215 m.)
2 IRON (hierro) .....(2I) 220 Yardas (201 m.)
3 IRON (hierro) .....(3I) 205 Yardas (187 m.)
4 IRON (hierro) .....(4I) 195 Yardas (178 m.)
5 IRON (hierro) .....(5I) 185 Yardas (169 m.)
6 IRON (hierro) .....(6I) 172 Yardas (157 m.)
7 IRON (hierro) .....(7I) 160 Yardas (146 m.)
8 IRON (hierro) .....(8I) 148 Yardas (135 m.)
9 IRON (hierro) .....(9I) 135 Yardas (123 m.)
Pitching Wedge (inclinación) .....(PW) 120 Yardas (109 m.)
Sand Wedge (arena) .....(SW) 90 Yardas (82 m.)
Loft Wedge .....(LW) 70 Yardas (64 m.)

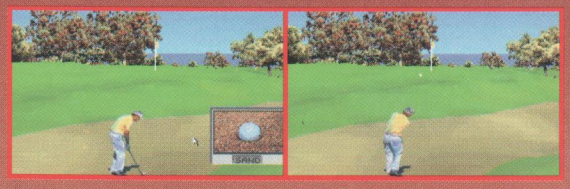
NOTA: Todas las distancias están medidas con un golpe perfecto en el nivel Profesional, lanzadas desde el Tee, con la bola cayendo y rodando en una calle con viento cero.

Recuerda que cada palo está diseñado para un tipo muy específico de situaciones. En general, con un viento fuerte de cara se debe calcular un número menor de palo. Cada palo dispone de seis tipos diferentes de swing (incluso uno de ellos es ajustable). De la elección cuidadosa de los palos que llevas y de la combinación de palo y tipo de swing dependerán en gran medida tus resultados durante el juego.

...Y UNOS CUANTOS TRUCOS PARA GANAR

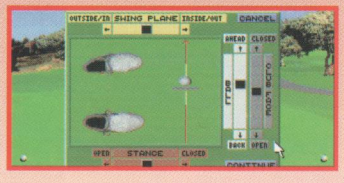


Si en tus primeros recorridos tu tarjeta refleja unos resultados muy por encima del par del campo ¡No te desanimes! Aquí tienes unos cuantos trucos para jugar que pueden resultar muy útiles para mejorar tu puntuación. En primer lugar, los palos **D1** y **D2** recorren teóricamente la misma distancia, pero el **D1** tiene mayor alcance en un golpe a ras de suelo, interesante si no hay obstáculos delante y hay mucho viento que pueda desviar un tiro alto. Ten cuidado al realizar este golpe si tu bola se encuentra en un bunker o sobre hierba muy alta. Salir de los bunkers es complicado, pero no imposible. Para ello, golpea y realiza un buen swing con un palo más alto de lo que sería normal para cubrir la distancia hasta el hoyo. Habitualmente, el palo ideal es en este caso un Iron 9.



Si estás jugando en el nivel Principiante, ten en cuenta que el alcance de la bola está algo por debajo de lo que cubre habitualmente (en otro nivel) un golpe con ese mismo palo. Quizá sea una buena idea usar en este caso un palo más largo. Por último, cuando estás a punto de alcanzar la bandera, suele ocurrir que el palo seleccionado por defecto sea ligeramente superior al que necesitas para alcanzar la bandera. En estos casos puede ser una buena idea coger el palo inmediatamente inferior, de forma que no necesitarás ser tan preciso en tu tiro.

Un punto importante es la correcta colocación de los pies y de la distancia de éstos a la pelota durante el swing. Pulsando el botón de **SETUP** podrás ajustar estos parámetros de forma gráfica. Es posible en esta ventana ajustar la separación de los pies a la bola, el grado de inclinación del palo con ésta y si un pie está adelantado al otro. Un truco que funciona bastante bien en el nivel de principiante es situar primero un marcador en donde queremos colocar la bola y usar un driver cuando la distancia sea larga o bien, si el tipo de terreno puede frenar el despegue de la pelota, haciendo caso omiso de la elección de palo que nos da el propio programa.



DICCIONARIO DE TÉRMINOS

"TEE": PLATAFORMA ESPECIAL PARA EL PRIMER GOLPE HACIA UN HOYO.

"HOYO": AGUJERO REALIZADO EN LA PISTA EN EL QUE HAY QUE INTRODUCIR LA BOLA GOLPEÁNDOLA EXCLUSIVAMENTE CON LOS PALOS.

"SWING": POSTURA Y MOVIMIENTO QUE SE REALIZA PARA GOLPEAR UNA BOLA CON UN PALO.

"SNAP": GOLPE DE LA PELOTA DE GOLF CON UN PALO. FACTORES IMPORTANTES EN EL RESULTADO DE UN GOLPE SON LA POTENCIA DEL MISMO, LA DISPOSICIÓN DE LOS PIES DEL JUGADOR, LA DISTANCIA DE ÉSTOS CON LA BOLA, EL GRADO DE INCLINACIÓN Y TIPO DE EFECTO DADO AL GOLPEAR, EL TIPO Y EL NÚMERO DEL PALO EMPLEADO, EL TIPO DE TERRENO SOBRE EL QUE ESTÁ COLOCADA LA PELOTA, LA FUERZA Y DIRECCIÓN DEL VIENTO... TODOS ESTOS ASPECTOS ESTÁN INTERRELACIONADOS. ASÍ, SEGÚN LA DISTANCIA A CUBRIR Y EL TERRENO EN EL QUE ESTÁ SITUADA LA PELOTA, DAREMOS MAYOR O MENOR FUERZA Y USAREMOS UN TIPO Y NÚMERO DE PALO DETERMINADO. PARA SALVAR ALGÚN OBSTÁCULO, COMO POR EJEMPLO UN ÁRBOL, DAREMOS UNA MAYOR INCLINACIÓN AL GOLPE.

"CLUB": DENOMINACIÓN DE LOS PALOS DE GOLF. EXISTEN DIVERSOS TIPOS DE PALOS SEGÚN LAS DISTINTAS NECESIDADES DE JUEGO. VARÍAN SEGÚN LA FORMA DEL PALO EN SÍ, DE LA CABEZA Y DEL MATERIAL CON QUE ESTÁN FABRICADOS. ASÍ EL PUTTER SIEMPRE SE USA DENTRO DEL GREEN, LOS DRIVERS SIRVEN PARA LANZAR LA PELOTA A LARGAS DISTANCIAS, ETC. LOS "WOODS" (HECHOS DE MADERA) Y LOS "IRONS" (HECHOS DE METAL) SE DIFERENCIAN PRINCIPALMENTE POR LAS DISTANCIAS QUE PERMITEN CUBRIR. EXISTEN TAMBIÉN PALOS ESPECIALMENTE DISEÑADOS PARA SALIR DE SITUACIONES ESPECIALES, COMO, POR EJEMPLO, PARA GOLPEAR LA PELOTA DENTRO DE UN BUNKER DE ARENA.

"CALLE": PISTA, NORMALMENTE DE HIERBA, EN LA QUE TRANSCURRE LA ACCIÓN DEL JUEGO. PUEDE TENER DIVERSOS OBSTÁCULOS NATURALES, COMO ÁRBOLES, LAGOS Y BUNKERS DE ARENA, DIFERENTES DENSIDADES Y ALTURAS DE HIERBA, Y SEGUIR DIFERENTES INCLINACIONES DEL TERRENO.

"GREEN": ZONA DEL FINAL DE UNA CALLE QUE RODEA AL HOYO, CON CÉSPED CORTADO DE MANERA UNIFORME.

"CHIPPING": TIRO CORTO DE GRAN PRECISIÓN QUE SE USA NORMALMENTE PARA ACCEDER AL GREEN CUANDO SE ESTÁ A POCA DISTANCIA DEL MISMO.

"DROP": ACTO DE COGER LA PELOTA DE GOLF Y COLOCARLA EN OTRA POSICIÓN. LAS NORMAS DE GOLF INDICAN QUE, ADEMÁS DE LA PENALIZACIÓN CON UN TIRO, A NO SER QUE LA PELOTA HAYA QUEDADO SITUADA EN LA PARTE EXTERNA DE LA CALLE, SE DEBE SOLTAR LA PELOTA DENTRO DE LA ZONA COMPRENDIDA A DOS LONGITUDES DE PALO DEL LUGAR ORIGINAL Y NUNCA MÁS CERCA DEL HOYO (SALVO QUE SEAS "UN POCO TRAMPOSILLO").

Próxima entrega:

con el fascículo nº 8, el Maxijuego

- **M1 Tank Platoon**

AVISO

CERTIFICADO DE GARANTÍA

Ante cualquier deficiencia relacionada con la duplicación de estos discos, sírvase llamar a:

MD LASER (DPTO. TÉCNICO)

Telf. (91) 320 59 06

DE 9 A 14 H. Y DE 15 A 18 H.

DE LUNES A VIERNES

LÍNEA CALIENTE

ERBE

(Nuevo teléfono)

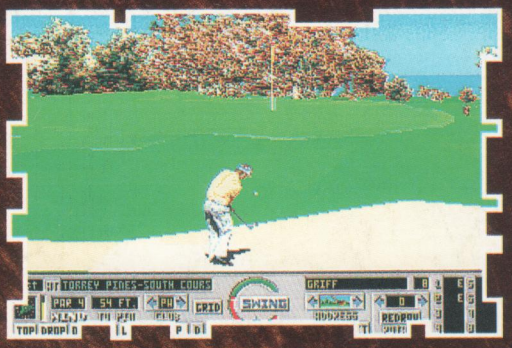
Una línea exclusiva para que los clientes de Altaya puedan solucionar sus dudas sobre los Maxi Juegos para PC

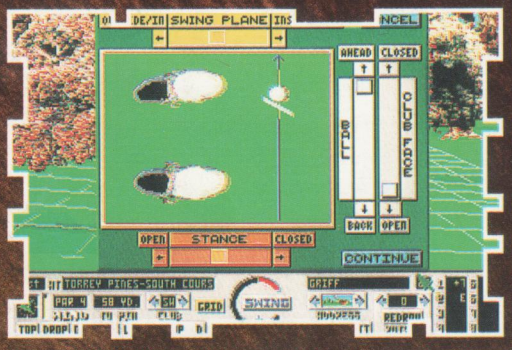
ERBE

Telf. (91) 528 83 12

DE 12 A 14 H. DE LUNES A VIERNES

LINKS





Estas imágenes sólo pretenden ser un ejemplo de este Maxijuego, y no los gráficos que aparecen en la pantalla del ordenador, ya que pueden variar considerablemente entre distintos formatos tanto en calidad como en presentación, según las especificaciones de los ordenadores.

©1991 ACCES software, Inc. All rights reserved. Licensed to KIXX. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited. KIXX, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel. 021 625 3311

¡INTRODÚCETE EN EL REALISMO TOTAL!

Hace un tiempo espléndido mientras te preparas para golpear desde el tee. Contemplas la calle y ves cada detalle a tu alrededor... la situación de cada árbol... el contorno de cada colina... la posición de la pelota. ¡LINKS... The Challenge of Golf es un simulador de golf completamente realista y que se adelanta años luz a cualquier juego de golf por ordenador que hayas visto jamás!

Este simulador de golf con 256 colores presenta unos gráficos en tres dimensiones con un realismo tal que creerás que te encuentras personalmente en el campo de golf.

EL CAMPO DE TORREY PINES

Una vez estés en el green, ¡observa tu primer golpe! Hasta el último detalle del green es tridimensional y tendrás que ingeniártelas para maniobrar por las múltiples inclinaciones.

Incluido en LINKS encontrarás el campo de Torrey Pines reproducido hasta en los detalles más pequeños. Rodeado de montañas al norte y con el océano Pacífico al oeste, ha sido uno de los puntos de reunión del PGA Tour.

Además del terreno y de la vegetación extremadamente realistas, Links incluye:
- Postura, posición de la pelota, cara del palo y plano del swing regulables. ¡Incluso podrás practicar los swings!
- Alcance del drive, práctica con el putt y el chipping (tiros en gravilla).
- Repetición instantánea de la jugada.
- Precisión en la física de vuelo e impacto de la pelota de golf.

Real Sound™. Podrás escuchar todos los sonidos de una partida de golf tal y como son...
- ¡LINKS también se adapta a las principales tarjetas de sonido! Una magnífica vista desde arriba te permite ver y estudiar los retos a los que te tendrás que enfrentar.

DER GRÜNE PUNKT